

長崎まちなかデザイン会議

NAGASAKI MACHINAKA DESIGN CONFERENCE

長崎の街を住みやすく素敵にするために。その検証と戦略。

はじめに	1
第1章 長崎まちなかデザイン戦略の定義.....	4
第2章 基本理念と7つの原則.....	10
第3章 個別要素のデザインの考え方	14
第4章 各エリアのデザインの考え方	38
第5章 実現化に向けて	60

はじめに

Prologue

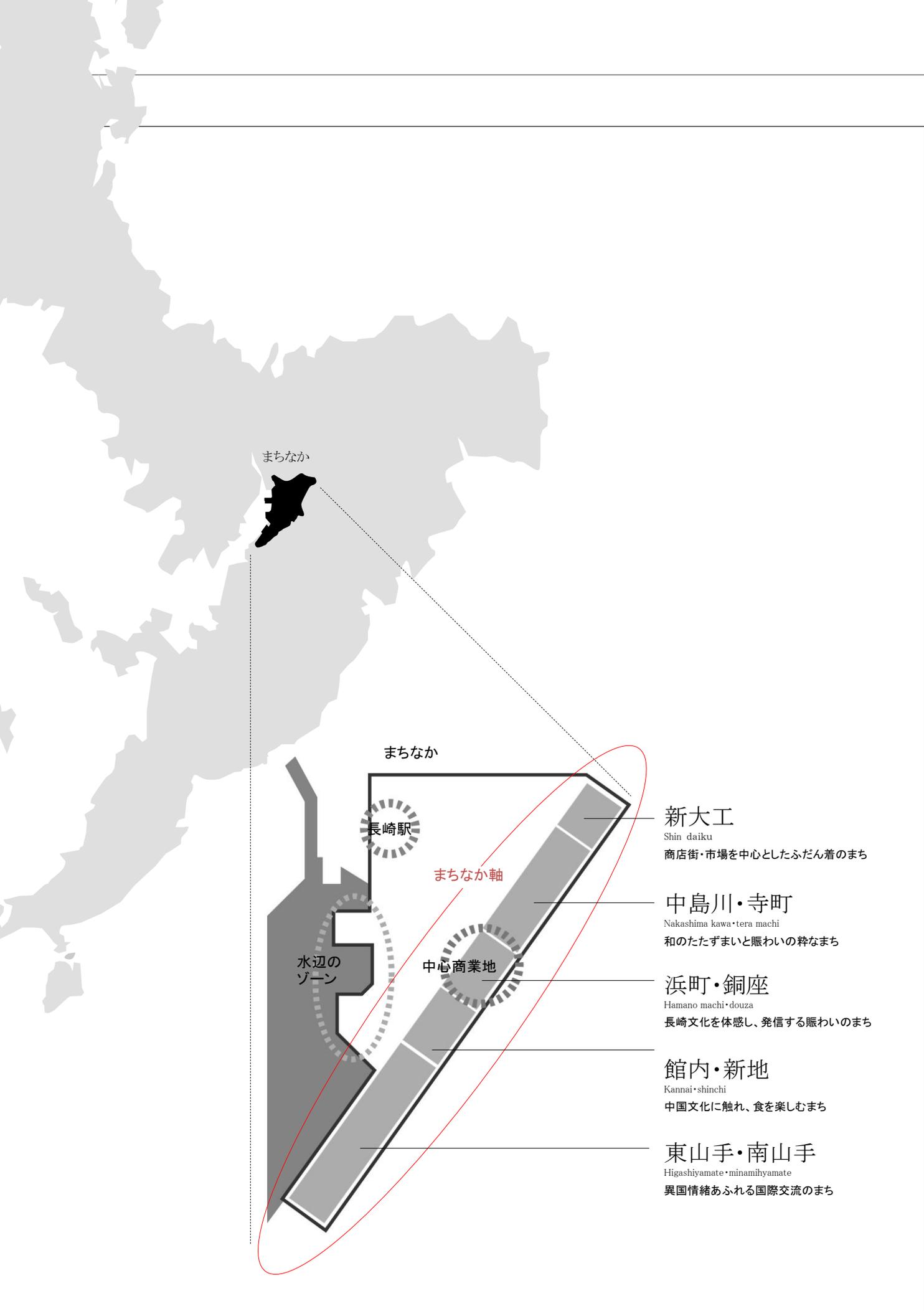
“歩いて楽しいまち”を考える。
はじめの一步は“まちなか軸”から。

長崎市では、歴史・文化・観光・商業など長崎固有の多様な魅力が詰まったまちなかの人の回遊を促すため、新大工、中島川・寺町、浜町・銅座、館内・新地、東山手・南山手からなるまちなか軸を中心に、「歩いて楽しいまち」にするために様々な取り組みを行っています。

「歩いて楽しいまち」には何が必要でしょうか。

快適さ、楽しさ、美しさ、気持ちよさなど、そこに暮らしている人や訪れる人がすてきな時間をすごせるように“まちをデザインすること”が求められます。

長崎まちなかデザイン会議では、まちの理想的な姿と、それを実現するための道すじを示す「長崎まちなかデザイン戦略」を提案します。



まちなか

まちなか

長崎駅

まちなか軸

水辺の
ゾーン

中心商業地

新大工

Shin daiku
商店街・市場を中心としたふだん着のまち

中島川・寺町

Nakashima kawa・tera machi
和のたたずまいと賑わいの粋なまち

浜町・銅座

Hamano machi・douza
長崎文化を体感し、発信する賑わいのまち

館内・新地

Kannai・shinchi
中国文化に触れ、食を楽しむまち

東山手・南山手

Higashiyamate・minamiyamate
異国情緒あふれる国際交流のまち

第1章 定義

第2章 7つの原則

第3章 個別要素のデザイン

緑
路面

照明

サイン

公園

ベンチ

公衆トイレ

電柱・電線

公共交通

水際空間

カフェ

第4章 エリア別イメージ

第5章 実現化方策

第1章 定義	
第2章 7つの原則	
第3章 個別要素のデザイン	緑
	路面
	照明
	サイン
	公園
	ベンチ
	公衆トイレ
	電柱・電線
	公共交通
	水際空間
カフェ	
第4章 エリア別イメージ	
第5章 実現化方策	

第一章 長崎まちなかデザイン戦略の定義

1 長崎まちなかデザイン戦略とは

With the design strategy

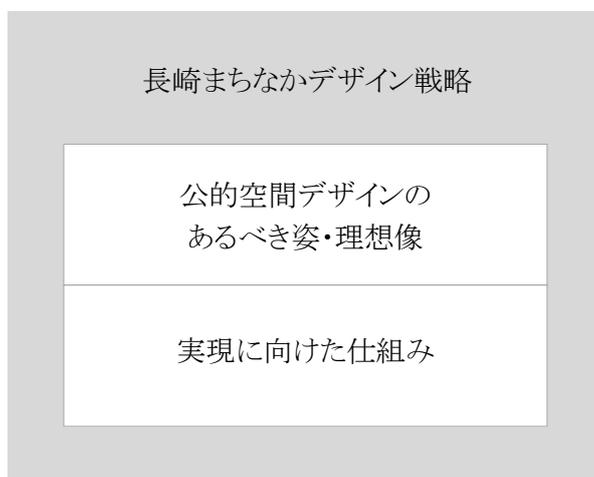
公的空間の理想的なデザインの方向性と 実現化の仕組みを示したもの

まちのイメージをつくったり、まちの質を高めたりするためには、“人”と“まち”が直接的に繋がる公的空間のデザインは重要な要素の1つです。

長崎市では、都市景観基本計画及び同条例等において、主として個人の住宅や事業所などの民間の領域についての景観誘導が進められてきました。

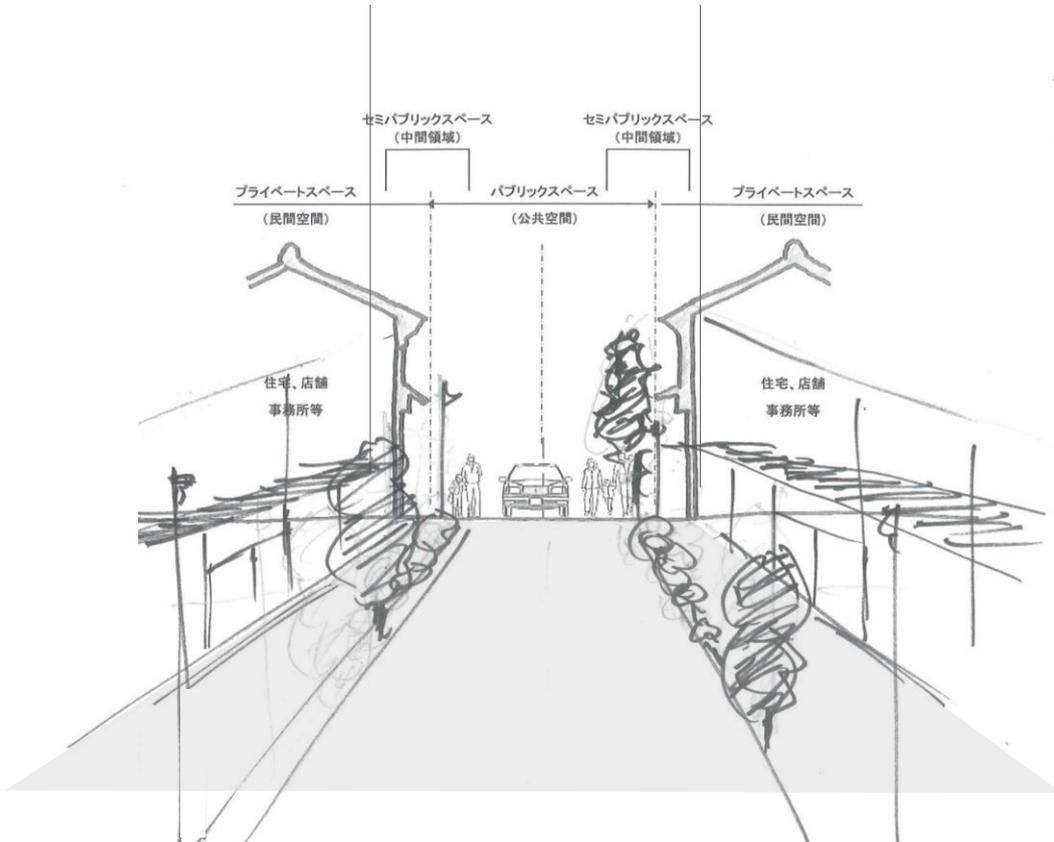
一方、道路舗装面や街路樹、照明、サインなどの公的空間の整備については、景観形成が必要な重点地区においては一定配慮した事業が実施されてきましたが、そのデザインに目をむけると、時々々の流行やコスト面などにより個別に決定され、結果として空間全体としての統一感や連続性は十分ではなく、また、エリアの魅力を十分に発信するデザインには至っていないのが現状です。

「長崎まちなかデザイン戦略」とは、まちなかをより魅力的な空間とするために、“まちなか軸”を中心としたまちなかの公的空間の理想的なデザインの方向性と、そのデザインを実現するための仕組みを示したものです。



まちなか軸の 公的空間

パブリックスペース+セミパブリックスペース(中間領域)



公的空間を構成する 主要要素

- ・緑
- ・路面(歩道・車道)
- ・照明
- ・サイン
- ・公園(ポケットパーク)
- ・ベンチ等の付帯物
- ・トイレ
- ・電柱・電線
- ・公共交通
- ・水際空間
- ・カフェ(店舗)

2 デザイン戦略の使い方

The usage of the design strategy

市民、民間企業、設計・施工者、行政が共有する戦略 まちの成長過程にあわせた活用する戦略

長崎まちなかデザイン戦略は、公的空間デザインの計画、設計などの「考える・決定する」際の抛りどころとなるとともに、実際の設計や施工など「カタチにする」実現化の段階でも活用するものとして位置づけます。

また、完成後の維持・補修やまちの成長にあわせた変更などの「育てる」段階においても、事業者や市民、行政が活用するものとします。

各段階別でみた活用イメージ

考える

構想、計画、設計段階

Planning-design stage

構想・計画の段階では、まちなか軸にふさわしい理想的なデザインを考えるにあたっての抛りどころとして活用します。また、構想や計画づくりを支援する民間事業者を選定する場面などにおいても活用を図ります。

セクター別でみた活用イメージ

市民	まちなかのイメージや通りの魅力を伝えるもの。また、家づくりやまちづくり活動など自ら行動する際の参考となるもの。
民間企業	店舗や事業所などの建物づくりに関するデザイン面の参考となるもの。また、建物と道路をつなぐ中間領域のデザインに関する参考となるもの。
設計・施工者	公共空間の整備に関する構想・計画づくりや施設の設計、施工を行う際のデザイン面の共通的な指針又は参考として活用するもの。
行政	市役所の各セクションで進められるハードを中心としたデザイン面の共通的な指針として活用するもの（例：各種事業コンペの際のデザインの評価の目安としても活用を考える）。

カタチにする

実現化段階
Realization stage

構想や計画をもとに、まちなか軸にふさわしいデザインを決定しカタチにする実現化段階では、設計者や施工者を選定する際の拠りどころとして活用するとともに、実際の設計やデザインを行うにあたっての基本的な原則として活用を図ります。

育てる

持続的発展段階
sustainability stage

持続的発展段階では、まちの成長にあわせた計画的な維持・補修などを行う際の拠りどころとして活用します。また、市民が参加する様々なまちづくり活動やコミュニティ活動を行うにあたっての拠りどころとして活用します。

第二章 基本理念と7つの原則

1 基本理念と7つの原則

The basic idea of the design
seven principles

みえないデザイン

まちの個性を際立たせるシンプルで調和のとれたデザイン

公共空間は、それ自体が主役ではなく、まちの歴史や文化などの個性を“際立たせる”ための空間です。

そのため、公共空間を形成する路面や照明、サインなどのデザインは、それ自身が主張しすぎることなく、まち本来の個性を際立たせるようなデザインが必要となります。

このデザインを、長崎まちなか軸では、「みえないデザイン」と定義します。

「みえないデザイン」とは、公共空間の各要素を、まちの個性にあわせて形態、色彩、配置などを十分に考慮した上で、それ自身が主張しすぎることがない、シンプルで美しく、機能性にあふれたデザインを行うことを意味します。場合によっては、雑多なものを“隠す”ことも「みえないデザイン」として重要な取り組みといえます。

長崎まちなか軸では、こうした「みえないデザイン」を基本理念に、次に示す7つの基本原則に具体的なデザインを行い、持続可能で質の高い空間づくりを目指します。

まちなかの公的空間デザインの7つの原則

1 緑でつなぐ

多様性がひしめくまちの中で、様々な要素を繋ぎあわせまちの質を高めるとともに、雑多なものを隠し美しく潤いのあるまちを彩るのが「緑」の存在です。多様な緑がつながり、まちや市民とともに成長するデザインを行います。

2 時間軸を考える

まちの歴史や文化など現在までに培われてきたまちの個性・特性を踏まえたデザインや、時代の潮流やまちの成長、維持管理など将来に渡って持続的に発展・成長するデザインを行います。

3 連続性を確保する

公共空間のデザインは、5つのエリアの特性を顕在化するとともに、“軸”としての「連続性(つながり)」を創出するデザインも必要です。エリアの特性を活かし、その表面的な表情は変化しながらも、基本的な要素については統一感のあるデザインを用いることを原則とします。

4 総合性(関連性)を考える

公共空間を構成する要素はひとつではありません。路面、サイン、照明など、個別要素同士が調和し、全体として質の高い空間となるような「関係性・関連性」に配慮したデザインを原則とします。

5 機能性と安全性を担保する

全ての人にとって機能的で安全に利用できる公的空間としてのユニバーサルデザインを行います。

6 環境との調和を図る

低炭素型社会にふさわしい地球にやさしいデザイン、生態系に配慮したデザインなど環境との調和を図るデザインを行います。

7 みんなで創る

公的空間は、市民、事業者、行政が、まちの共有の財産として意識し、ともに創造していくものであることを原則とします。

第三章 個別要素のデザインの考え方

1

緑

Green

緑は人々に潤いや安らぎを与える貴重な要素であると同時に、雑多なものを隠す役割も併せ持ちます。しかし、密集した市街地で形成されているまちなかでは、公共空間における緑は限られており、まち全体が緑に包まれているとは言い難い状況です。今後は、スペースを有効に活用した並木やシンボルツリーなど象徴的な緑を計画的に配置するとともに、住宅や店舗のセミパブリックスペースにおける緑化を積極的に推奨し、緑で一体的につながるまちなか軸を創出します。

基本的な方向性

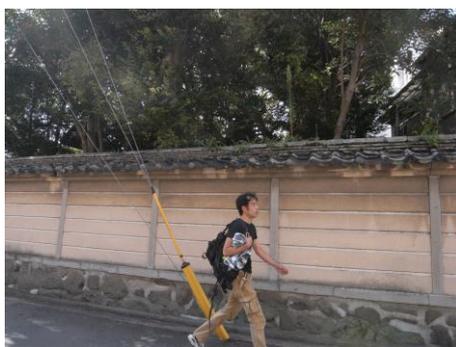
連続した並木をつくる

美観、緑陰、安らぎ、道しるべ、ランドマーク、防災・防風など通りに必要な機能と効用にあつた緑を選定する。



歴史と調和した緑を守る

寺社仏閣の緑など歴史的建造物と一体的な景観を形成している樹木等を守る。



眺望景観をつくる緑を守る

まちなか軸から望む風頭方面の緑など、眺望景観を演出する緑を守る。



通りのスケール感とあわせる

街路樹の量や高さは、通りの幅員や面積、隣接する建物等に合せコントロールする。



小さな緑をつなぐ

店舗や住宅、事業所などにおける路面に面したセミパブリックスペースでの植栽を推奨する。



水と緑の調和を図る

中島川などの水際空間への緑の計画的な配置などにより、水と緑が調和した潤いのある空間を形成する。



季節や個性を演出する緑を選ぶ

長崎の四季の変化を演出する樹木・草花を積極的に取り入れる。また、クローバーなど物語性のある緑の活用も図る。



維持管理しやすい緑を選ぶ

土壌に適した緑や剪定が少なく枯葉などが生活に影響しにくい種類など、維持管理に過度な手間やコストがかからない緑を選定する。



2 路面

Road surface

まちなかの道路舗装面は、エリアの特徴にあわせ、様々なデザインが施されています。しかし、一部の路面では、整備時期により仕上げ材が異なり、同じ通りでもデザインが異なる通りがみられるなど、全体的に統一感が希薄なものとなっています。また、段差があったり、歩車道が分離されていなかったり、安全面などでも課題が残る状況です。

今後は、歩行者の安全性と歩きやすさを確保しながら、まちの特徴にあわせたシンプルで調和のとれた路面のデザインを行います。

まちなかの路面インデックス



基本的な方向性

まちの色調と調和したシンプルな路面デザイン

舗装面の仕上げ材は、自然石を利用するなどシンプルなデザインとし、色彩はまちの背景色となる色調との調和を図る。また、整備時期によりデザインが変わらないよう、連続性のある仕上げを行う。



歩きやすい歩道

歩道の仕上げ材は滑りにくい材質や適度な弾力性のあるものとする。また、極力段差をなくした仕上げを行う。



改修しやすい仕上げ

改修などの維持管理がしやすい仕上げ材の選定と工法を選定する。



車の走行音を減らす仕上げ

車道の舗装材は、走行による雑音を極力低減化する素材を用いる。

透水性のある仕上げ

歩行者系道路の仕上げは水溜りなどができないよう透水性舗装を基本とする。

路面温度を抑える仕上げ

長崎の四季の変化を演出する樹木・草花を積極的に取り入れる。また、クローバーなど物語性のある緑の活用も図る。

シンプルで機能性の高い付帯物のデザイン

手すりやガードレールなどは過度に設置するのではなく、必要な場所を見極めた上で、極力シンプルなデザインを用いる。また、周辺景観に溶け込み、歩道舗装の色彩と調和を図る。



3 照明

Illumination

照明は、夜間の安全な通行に欠かせない設備であると同時に、美しい夜のまちなかを演出するものです。

現在のまちなかでは、通りにより街路灯のデザインは様々であり、全体的な統一感とは十分ではありません。また、一部の通りでは街路灯そのものが十分ではなく、安全な歩行に課題が残る通りもあります。

今後は、夜間の安全な通行を行うための適切な照度を確保することを基本に、エリアの特性と調和したシンプルで連続性のある照明を計画的に行うものとします。



基本的な方向性

シンプルで連続性のある照明灯のデザイン

照明及び支柱のデザインは主張しすぎないシンプルなものとする。
キーデザインは統一することを基本とする。
支柱の色彩は、まちの背景色となる色調にあわせる。

美しく見える照明、気持ちの良い照明

照明は不快なグレア(まぶしさ)を感じさせない照度・配置計画とする。
人が美しく見える照明計画を行う。また、まちなかの魅力的な夜の景観を演出するために、空間の特性に応じ間接照明やフットライトなどの導入を検討する。

歩行者の安全性を確保する照明

夜間における人や車の安全な通行を支える照度を確保する。
照明の配置は必要な照度の確保を基本に適切な間隔を確保する。

ランニングコストに配慮した照明

照明は消費電力の少ない LED に順次更新するなど、ランニングコストを意識した設置を行う。

生活環境に配慮した照明

照明は近隣住民の安眠を妨害しない適度な照度にするなど、生活と調和したものとする。

生態系に配慮した照明

照明は街路樹や農作物等の生育に影響しない適度な照度とします。また、照明は昆虫等を誘引しない照度とする。

まちなかの照明インデックス



4 サイン

Sign

観光客が多いまちなかでは、道案内用のサインがあふれています。しかし、整備時期やエリア、道路管理者によりそのデザインや表現方法は様々であり、全体的な統一感には欠ける状況にあります。

今後は、外国人観光客の増加も考慮しながら、国際都市長崎にふさわしいデザインのサインを、エリアの特徴にあわせ、計画的に配置していくものとします。



基本的な方向性

シンプルで認知性の高いデザインとする

まちなかのサインは、周辺景観に調和したシンプルなデザインであることを基本に、見つけやすく、わかりやすいデザインとする。

サインに用いるフォント、色などの基本的な構成要素は一元化を図る。

景観に配慮してできるだけまとめて配置する。



ユニバーサルデザインのサインとする

国際的に通用する統一的なピクトグラムを使用する。

また、英語表記を基本に、中国語、韓国語など多言語表示を行うなど国際化に配慮したデザインとする。

連続性のある計画的な配置を行う

エリアとエリアの接点部、交差点、観光資源の地点などには基本的にサインを設置するなど、連続性のある配置を行う。

民間サインのルール設定を行う

場所の特性や雰囲気を踏まえた最低限のデザインルールを設け調整する。

まちなかのサインインデックス





5 公園

Park

公園はまちと人に憩いと安らぎを与える貴重な空間です。また、多様なコミュニケーションを生み出す空間でもあります。まちなかの公園は限られていますが、既存の公園の充実を図るとともに、空きスペースを利用したポケットパークづくりなど様々な工夫を凝らし、まちの憩いのスポットを生み出します。

基本的な方向性

緑があふれる公園をつくる

まちに光を遮る“森”をつくるイメージで緑を増やす。
まちなか軸上の空き地などオープンスペースを活用した小さな公園をつくる。

快適に利用できる設備を配置する

衛生的な水場をつくる。
ベンチ等休むのに適切な器材を設置する。
ゴミ箱は設置しない。設置の場合は透明のものにする。

安全性を確保する

安全性を確保するため、樹木等は通りからの見通しを妨げない配置を行う。

環境・生態系に配慮する

風によるホコリの発生を最小限とするため砂利敷きを控える。
生態系や生物多様性に配慮する。

地域と繋がる公園を目指す

地域と連携し、清掃や緑化、各種イベントなどを行う。
地域特性を表現する植栽や素材を活用する。

まちなかの公園インデックス





6

ベンチ

Bench

ベンチは、歩いて楽しいまちを支える重要な設備です。まちなかには様々なデザインのベンチがあふれています。今後は、シンプルで使いやすいベンチを、緑などの他の要素とともに計画的に配置していきます。

基本的な方向性

シンプルで認知性の高いデザインとする

ベンチは、誰もがベンチであることを認識でき、使いやすいデザインであることを基本とする。
デザインは基本的にシンプルで機能性に優れたものとする。

緑と一体となった休憩スポットとして 計画的に配置する

眺望が味わえる場所などの適材の場所で、ベンチや木陰などで構成された休憩スポットを配置する。

耐久性やメンテナンス性を考慮する

ベンチは、耐熱、耐水、耐汚性に優れ、メンテナンス性の高いものとする。

まちなかのベンチインデックス

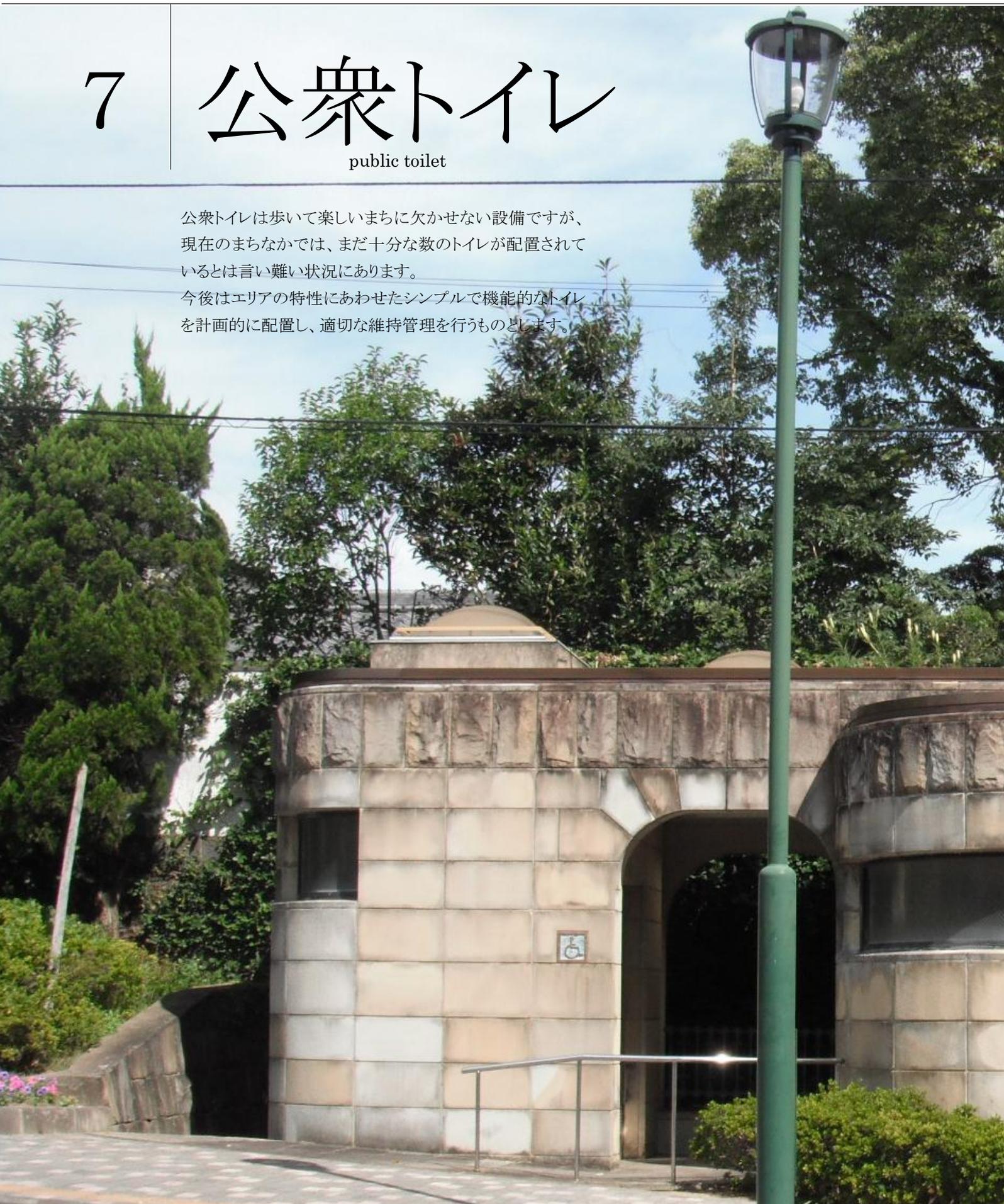


7 公衆トイレ

public toilet

公衆トイレは歩いて楽しいまちに欠かせない設備ですが、現在のまちなかでは、まだ十分な数のトイレが配置されているとは言い難い状況にあります。

今後はエリアの特性にあわせたシンプルで機能的なトイレを計画的に配置し、適切な維持管理を行うものとなります。



基本的な方向性

公衆トイレのデザインを統一する

誰もがトイレであることを認識できるように、公衆トイレのデザインの統一化を図る。

臭い、汚い、暗い、怖いというイメージを抱かせないデザインを施す。
周辺の景観とマッチングのとれた外観とする。

一定間隔で公衆トイレを配置する

一定間隔で公衆トイレを配置する。

安全で使いやすく、清潔な公衆トイレを確保する

匂いを外部に出さないための設備を徹底する。

犯罪を未然に防ぐ公衆トイレとする。

体の不自由な方、高齢者、赤ちゃん連れなどに利用しやすい多機能型のトイレとする。

維持管理を徹底し清潔な環境を維持する。また、維持管理のための有料化を検討する。

まちなかの公衆トイレインデックス



8 電柱・電線

telephone pole electric wire

まちなかでは、美しい景観と安全な歩行者空間の確保をめざし、電線類の地中化など無電柱化が進められていますが、通りの幅員など物理的な制約もあり、十分には対策が行われていない状況といえます。今後は、地中化だけでなく、通りの特性にあわせた無電線化の対策を計画的に実施し、電線類のない美しい景観づくりをめざします。

電柱Tトイレインデックス



基本的な方向性

無電柱化など景観への配慮を徹底する

電線類は基本的に無電柱化を推進する。

手法としては、地中化のほか裏配線や軒下配線など、通りの特性にあわせ適切な手法を導入する(下記参照)。

また、無電柱化が現実的に困難な場所や段階的な取り組みとして、電柱の美化化や集約化、設置位置の変更など、景観に配慮した取り組みを進めるとともに、住所表示など案内表示を効果的に行う。

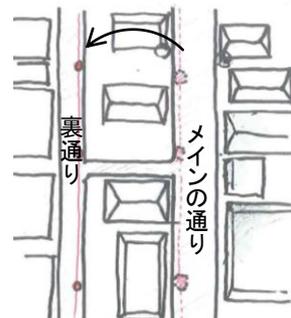
地中化

電線共同溝等を地中化する方法。歩道幅員が十分であること、また、歩道が設置してあるなどの条件が必要。



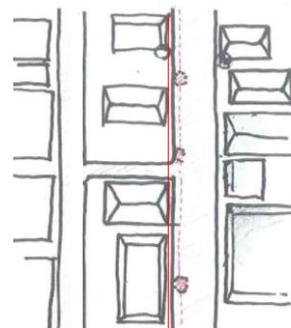
裏配線

無電柱化したい主要な通りの裏通り等に電線類を配置し、主要な通りの沿道の需要家への引込みを裏通りから行い、主要な通りを無電柱化する手法。



軒下配線

無電柱化したい通りの脇道に電柱を配置し、そこから引き込む電線を沿道家屋の軒下または軒先に配置する手法。





9 公共交通

Public transport

公共交通は、市民や観光客のまちなかでの移動を支える貴重な都市のインフラとして親しまれています。しかし、老朽化しているバス停・電停の更新や車輪も含めたバリアフリー対応、わかりやすい案内表示など、多様なニーズに応じた改善も求められています。

基本的な方向性

電停やバス停のデザインフォーマットを定める

シンプルで統一感のあるデザインフォーマットを定める。

電停の緑化を進める。

ベンチなど統一感のあるものでデザインする。



シンプルな車両デザインを推進する

バスや路面電車は奇抜なデザインを避ける。

ラッピングバス・電車について一定のデザインルールを定める。

バリアフリー化を進める

乗り降りがしやすい車輛とする。

停留所を休憩スポットとしても活用できるようなデザインとする。

離島や山間部などへのアクセスを改善する。

わかりやすい案内表示を行う

時刻や行き先などをわかりやすく表示する。

表示は統一的なものとし、多言語表示などもあわせて行う。

10 水際空間

waterside

中島川などのまちなかにおける水際空間は、まちと人に潤いを与える貴重な空間として多くの人々に親しまれています。

今後も、中島川を中心に、まちなかを象徴する潤いと憩いの空間として、樹木や花木などの緑との調和を更に進めるとともに、夜間の演出や生態系に配慮した取り組みなどを行います。



基本的な方向性

水に親しめる空間をつくる

親水性(安全対策)・中島川では子供たちが楽しく遊び、観光客も水辺を歩いてくつろいでいる空間をつくる。

水辺を歩けるところをつくる。

市民が楽しめる、憩える水辺をつくる。

安全性を確保する。

水と緑の調和を目指す

中島川などの水際空間への緑の計画的な配置などにより、水と緑が調和した潤いのある空間を形成する。

中島川など水辺に完全な下水完備で生活用水を流さない。

夜の演出を工夫する

夜間における水際のライトアップなど、魅力的な夜間景観をつくりだす演出を行う。

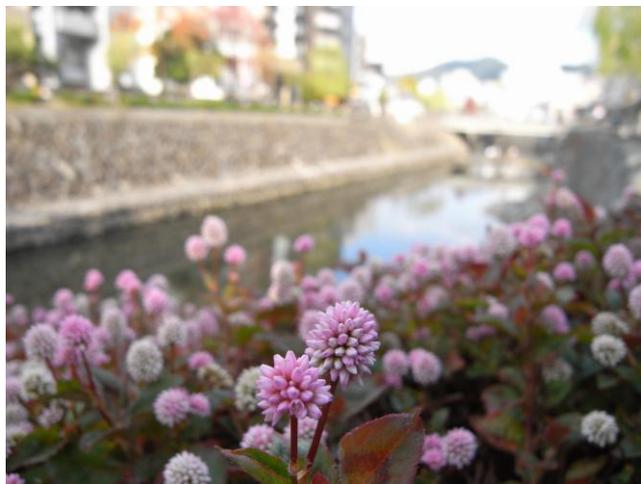
生態系に配慮する

完全な下水完備で生活用水を流さない。

水性生物の放流で水質を確保する。

動植物が豊富で美しい景観をつくる。

良好な水質と水量を確保する。



11 カフェ

Cafe

カフェは公共空間ではありませんが、休憩スポットとしてはもちろん、多様なコミュニケーションの場として、魅力的な都市を演出する必要不可欠なものであるといえます。

今後は、民間事業者と連携し、魅力的なカフェの創出をめざした取り組みを進めます。

カフェのイメージ

- ・主な通りのすじには休憩できる店舗を誘致する。
- ・そこには街の案内書スタンドがある。
- ・そこにはフリーのインターネット回線が設置される、ゆっくり休めるカフェのイメージ。
- ・市民の利便性を高め、幅広い消費者のニーズに対応する店舗。
- ・人と人が交差する自由な店舗。
- ・人的ネットワークを広げるコミュニティをつくる店舗。
- ・空き店舗をなくす、利用する仕組み(起業を促進)をつくる。



第1章 定義

第2章 7つの原則

第3章 個別要素のデザイン

緑

路面

照明

サイン

公園

ベンチ

公衆トイレ

電柱・電線

公共交通

水際空間

カフェ

第4章 エリア別イメージ

第5章 実現化方策

第四章 各エリアのデザインの考え方

商店街・市場を中心としたふだん着のまち

新大工

中島川・寺町

浜町・銅座

館内・新地

東山手・南山手

新大工

Shin daiku



地域に密着した活気がある商店街や市場がある新大工商店街。
 商店街の北側は、下町風情の残るまちが広がり、
 南側は新しい中高層の住宅が建っています。
 学校、病院、電停が近く、大変便利なまちです。



第1章 定義

第2章 7つの原則

緑

路面

照明

サイン

公園

ベンチ

公衆トイレ

電柱・電線

公共交通

水際空間

カフェ

第4章 エリア別の考え方

第5章 実現化方策

新大工エリアのデザインの考え方

新大工

中島川・寺町

浜町・銅座

館内・新地

東山手・南山手

賑わい空間を演出するデザイン

店舗前面の空地の確保によるたまり場空間の創出や、道路空間を活用した賑わい空間を演出するデザインとする。



メインストリートと調和したデザイン

新大工商店街周辺は、シーボルト通りの色彩など道路空間に調和したデザインとする。



歴史的環境に調和したデザイン

伊勢宮神社に面する通りは、塀の色や敷地内の緑を活かすようなデザインとする。また、中通りとのつながりを配慮した路面等の色彩を考える。



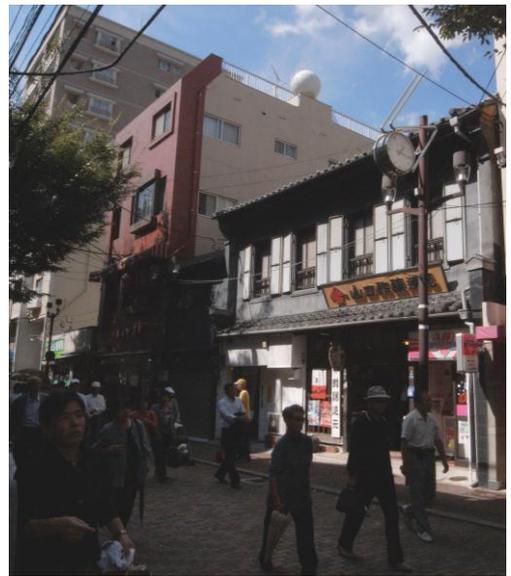
回遊性を高めるデザイン

新大工周辺には、長崎歴史文化博物館、諏訪神社、シーボルト記念館などの観光施設があることから、まちなか軸への誘導を配慮したサイン計画やベンチとの配置などを考える。



ヒューマンスケールを感じるデザイン

通りと建物や並木などのスケール感が、懐かしさや安らぎなど生活感を感じるまちのデザインとする。



歩きやすさを考えたデザイン

建物前面の空地の確保や歩行の妨げになるような物の設置の自粛など、買い物客や歩行者に安全でゆとりのある歩行空間をデザインする。また、快適で楽しい歩行空間の創出するため、ベンチ等の休憩施設の配置を考える。



まちなか軸をつなげるデザイン

国道 34 号線との交差点などは、シンボリックな樹木を配置するなど、まちなか軸の一体感を高めるデザインとする。



デザインシミュレーション

賑わい空間を演出し歩きやすさを考えた
デザインのイメージ(新大工商店街)

- ・ 電柱地中化や集約化による景観阻害要素の排除
- ・ 並木やセミパブリックスペースを活かした緑のネットワークの強化
- ・ オープンカフェなどたまりの空間づくり など

before



After



回遊性を高めまちなか軸をつなげるデザインのイメージ
(伊勢宮付近)

- ・ 電柱地中化や集約化による景観阻害要素の排除
- ・ シンボルツリーの配置
- ・ 路面美化化や歩行者空間づくり など

before



After



第1章 定義

第2章 7つの原則

第3章 個別要素のデザイン

緑

路面

照明

サイン

公園

ベンチ

公衆トイレ

電柱・電線

公共交通

水際空間

カフェ

第4章 エリア別の考え方

第5章 実現化方案

和のたたずまいと賑わいの粋なまち

新大工

中島川・寺町

浜町・銅座

館内・新地

東山手・南山手

中島川・寺町

Nakashima kawa・tera machi



中島川と石橋、風頭山裾に集中する寺院、
 その間には、老舗の商店街、町家の街並みが残っています。
 旧丸山花街には、数多くの文人が訪れ交流し、
 長崎のもてなしをしてきた料亭があります。



中島川・寺町エリアのデザインの考え方

新大工

中島川・寺町

浜町・銅座

館内・新地

東山手・南山手

和のたたずまいを感じるデザインとする

町家、商家、料亭、寺院群など長崎の和風文化を色濃く残すエリアであることから、歴史的資源と調和の取れた色彩や材質などを用いたデザインする。



風頭方面の背景緑地など眺望に配慮したデザインとする

サインや照明などは背景緑地の眺望を確保する配置とするほか、眺望を遮断する樹木等の適正な管理や電線類及び屋外広告物などの適正な配置を進める。



賑わいとヒューマンスケールの商店街を演出するデザインとする

中通り商店街は、歴史や庶民性を感じる賑わいの雰囲気や、通りのスケール感にあわせたデザインを考える。また、買い物客や歩行者にとって安全でゆとりのある歩行空間とするために、歩きやすい路面デザインやベンチなどの休憩施設の配置などを考える。



石橋群や川面をひきたたせる圧迫感のないデザインとする

中島川の周辺は、石橋群や川面をひきたたせる圧迫感のない高さや色彩を用いるとともに、橋上や河畔の通りからの景観に配慮したデザインとする。また、水辺空間としての一体感を創出する連続性のあるデザインとする。



水辺を活かしたたまりの空間をつくる

中島川周辺を憩いと交流の空間とするために、公共空間を活用したオープンスペースの確保や休憩施設の配置など、たまり場空間の創出を考える。



“水”と“歴史”と“賑わい”の各ゾーンの回遊性を高めるデザインとする

中島沿いの水辺のゾーンと寺町通りなどの歴史のゾーン、中通り商店街などのまちのゾーンの回遊性を高めるサイン計画や、ベンチなどの休憩施設の配置を考える。



デザインシミュレーション

回遊性を高めるデザインのイメージ
(中通り(麴屋町～八幡町))

- ・ 道路美化化による良好な景観づくりと歩行者空間づくり
- ・ 電柱地中化や集約化による景観阻害要素の排除
- ・ 並木やセミパブリックスペースを活かした緑のネットワークの強化 など

before → After



和のたずまいを感じ賑わいと
ヒューマンスケールを演出するデザインのイメージ
(中通り商店街)

- ・ 町家修景助成制度を活用した建物づくり
- ・ 電柱地中化や集約化による景観阻害要素の排除 など

before → After



第1章 定義

第2章 7つの原則

第3章 個別要素のデザイン

緑

路面

照明

サイン

公園

ベンチ

公衆トイレ

電柱・電線

公共交通

水際空間

カフェ

長崎文化を体感し、発信する賑わいのまち

新大工

中島川・寺町

浜町・銅座

館内・新地

東山手・南山手

浜町・銅座

Hamano machi・douza



長崎市の中心として古くから栄えてきた繁華街です。
 浜んまちの人通りの多いアーケード、活気ある築町界限、
 夜の賑わいのまち銅座など、特色あるゾーンがまち歩きを楽しくさせます。
 おくんち、ランタンフェスティバルの舞台でもあり、
 卓袱などの長崎でしか味わえない飲食店もあります。



新大工

中島川・寺町

浜町・銅座

館内・新地

東山手・南山手

賑いのある商店街に
ふさわしいデザインとする

浜町商店街は、市内最大の商店街にふさわしい賑わい・楽しさを演出する空間デザインとする。



安全で快適な歩行者空間をつくる

電柱の集約や整理などにより安全で快適な歩行者空間の確保を図る。路面等デザインは周辺環境との調和を図りつつ、あかりや路面の色彩など賑いを感じるデザインとする。



たまり場空間をつくる

未利用地や店舗前空間を活用したオープンカフェなど、休憩機能が一体となったたまり場空間の創出するデザインを考える。



回遊性を高めるデザインとする

浜町界隈の回遊性を高めるため、車の乗り入れを少なく、安心して歩ける空間デザインとして、コミュニティ道路や路面の色彩などの工夫を考える。また、サイン計画やベンチ等の休憩施設の配置を考える。



まちなか軸をつなげる

春雨通りの交差点などは、路面やバナー表示などで工夫したり、街灯やシンボリックな樹木を配置するなど、まちなか軸の一体感を高めるデザインとする。



デザインシミュレーション

第1章 定義

第2章 7つの原則

第3章 個別要素のデザイン

緑

路面

照明

サイン

公園

ベンチ

公衆トイレ

電柱・電線

公共交通

水際空間

カフェ

第4章 エリア別の考え方

第5章 実現化方策

エリアをつなげる玄関口を顕在化するデザインのイメージ
(銅座町入口付近)

- ・ まちの玄関口へのシンボルツリーの配置
- ・ 電柱地中化や集約化による景観阻害要素の排除 など

before

After



安全で快適な歩行者空間をつくり
賑わいのあるデザインのイメージ
(銅座界隈の通り)

- ・ 電柱地中化や集約化による景観阻害要素の排除 など

before

After



中国文化に触れ、食を楽しむまち

新大工

中島川・寺町

浜町・銅座

館内・新地

東山手・南山手

館内・新地

Kannai・shinchi



新地中華街は、横浜、神戸にならぶ日本の3大中華街です。
 多くの人を訪れ、食べて歩いて楽しんでいます。
 その南側には、出島と並び中国との交流の窓口であった唐人屋敷があり、
 新地、湊公園とともにランタンフェスティバルの中心の舞台となっています。



新大工

中島川・寺町

浜町・銅座

館内・新地

東山手・南山手

玄関口を顕在化するデザインとする

まちなか軸から出島や唐人屋敷への誘導を意識して、交差点などは、シンボリックな樹木とセットにサインやベンチなどの休憩施設を配置するなど、玄関口を演出するデザインとする。



大正モダンレトロの懐かしいまちなみをデザインとする

広馬場商店街地区は、路面のデザインは押さえ気味にし、舗装、ストリートファニチャ、街路樹等が全体にわたってほぼ共通な素材を用いる。色彩の基調は、高彩度の原色を基調色として用いず、素材色や無彩色ないしパステル調色のモダンレトロを基本とする。



和風中国風の混合景観のまちなみをデザインとする

唐人屋敷界限では、路面のデザインなどは新地から唐人屋敷へ至るまで共通にし、押さえ気味にする。また、色彩の基調は、無彩色や茶色を基調とし、アクセントとして赤色、黄色、緑色等の高彩度色を用いる庶民的中国色を基本とする。



賑わいのある中華街のイメージを意識したデザインとする

新地中華街は、中国文化の色彩的特徴を活かしたデザインなど、まちの雰囲気と調和したデザインとする。



歴史的雰囲気と調和する銅座川をつくる

銅座川の護岸整備などにあたっては、周囲と調和する素材や色彩を用いる。また、柵や照明などの付属物は周辺景観と調和したデザインとする。



デザインシミュレーション

館内エリア玄関口を顕在化するデザインのイメージ
(湊公園横交差点)

- ・ まちの玄関口へのシンボルツリーの配置
- ・ 電柱地中化や集約化による景観阻害要素の排除 など

before → After



エリアをつなげる回遊性を高めるデザインのイメージ
(出島道路高架下)

- ・ 緑化壁による修景
- ・ フラワーボックス等を活かした緑化
- ・ 照明や自然光の取り込みによる明るい空間づくり など

before → After



第1章 定義

第2章 7つの原則

第3章 個別要素のデザイン

緑

路面

照明

サイン

公園

ゴミ

公衆トイレ

電柱・電線

公共交通

水際空間

カフェ

第4章 エリア別の考え方

第5章 実現化方策

異国情緒あふれる国際交流のまち

新大工

中島川・寺町

浜町・銅座

館内・新地

東山手・南山手

東山手・南山手

Higashiyamate・minamiyamate



背後に山、前面に港をかかえ、長崎を代表する異国情緒あふれる景観が広がります。世界遺産候補の大浦天主堂やオランダ坂、グラバー園などの洋館群、石畳など、居留地からの面影が色濃く残っています。



第1章 定義

第2章 7つの原則

第3章 個別要素のデザイン

緑

路面

照明

サイン

公園

ベンチ

公衆トイレ

電柱・電線

公共交通

水際空間

カフェ

第4章 エリア別の考え方

第5章 実現化方針

新大工

中島川・寺町

浜町・銅座

館内・新地

東山手・南山手

居留地の歴史性に調和したデザインとする

メインストリートは、居留地の歴史性と調和した色彩や素材、形態を用いる。素材は、石材、赤レンガ、青銅及び木材など居留地独特の歴史イメージを醸し出すものが望ましい。また、色彩は、自然の樹木や海、空、歴史的建物に調和した色を考える。



回遊性を高めるデザインとする

洋館群など多様な地域資源や眺望場所などをつなぐサインの配置や、快適で楽しい歩行空間を創出するためのベンチ等の休憩施設の配置を考える。



国際港湾都市の玄関口にふさわしい海辺の空間をつくる

松ヶ枝埠頭や水辺の森公園などの海辺の空間においては、国際港湾都市にふさわしい質の高いデザインを行う。また、まちなか軸へ誘導するサインの配置や、緑と一体となったオープンスペースの確保を図る。



歴史的環境と調和した緑を保全する

東山手・南山手風致地区などの緑や洋館群と一体となった緑などを保存するとともに、歴史的建造物など周辺建物のスケール感にあわせ調整する。



まちかどの魅力を高める

東山手、大浦、南山手などの各ゾーンのまちかど(メインゲート)には、サインやシンボリックな樹木の配置など、各ゾーンの玄関口にふさわしい魅力的な空間を創出する。

交通結節点の魅力を高める

多くの観光客が訪れる本エリアの電停や大型バス駐車場等は、エリアの玄関口にふさわしい質の高いデザインを行うとともに、回遊性を高めるためのサインの配置などを考える。

眺望景観に配慮したデザインとする

洋館群など多様な地域資源や眺望場所などをつなぐサインの配置や、快適で楽しい歩行空間を創出するためのベンチ等の休憩施設の配置を考える。



デザインシミュレーション

交通結節点の魅力を高め
国際港湾都市にふさわしいデザインのイメージ
(大浦天主堂下電停)

- ・ バリアフリー化や老朽施設の更新によるアメニティ性の向上 など

before → After



まちかどの魅力を高め
国際港湾都市にふさわしいデザインのイメージ
(旧香港上海銀行前)

- ・ エリア玄関口へのシンボルツリーの配置 など

before → After



第1章 定義

第2章 7つの原則

第3章 個別要素のデザイン

緑

路面

照明

サイン

公園

ベンチ

公衆トイレ

電柱・電線

公共交通

水際空間

カフェ

第4章 エリア別の考え方

第5章 実現化方策

第1章 定義

第2章 7つの原則

第3章 個別要素のデザイン

緑

路面

照明

サイン

公園

ベンチ

公衆トイレ

電柱・電線

公共交通

水際空間

カフェ

第4章 エリア別イメージ

第5章 実現化方策

第五章 実現化に向けて

実現化に向けて

For realization

基本的な考え方

今後、このデザイン戦略に基づく公的空間の整備を進めていくにあたっては、「市民意識の高揚」、「全体協議の場」、「個別協議の場」という3つの場面を戦略的に構築し、相互連携を図りながらマネジメントしていく必要があります。

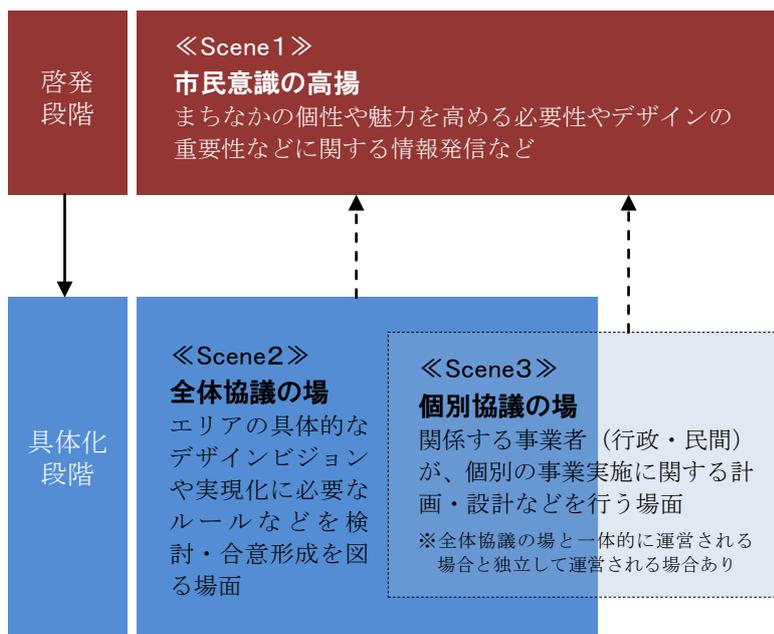
はじめに、「市民意識の高揚」については、まちなかの利用者となる市民に対し、まちなかの個性や魅力を高めていく必要性や、それを実現していくために必要なデザインのあり方などについての情報発信を強化し、デザインに関する意識を高めていくことが必要となります。

これを前提にさらに具体的な整備を推進する段階においては、「全体協議の場」と「個別協議の場」という2つの場面を戦略に導入することが必要です。

「全体協議の場」とは、利用者である市民と事業実施者である行政・民間事業者等の関係者が、このデザイン戦略をより所としながら、各エリアの具体的な将来ビジョンを検討・共有したり、必要とされるルールなどを検討・共有したりする場面となります。

「個別協議の場」とは、関係する事業者（行政・民間）が、個別の事業実施に関する計画・設計などを行う場面です。

この全体協議の場と個別協議の場は、相互連携を図りながら一定的に推進する場合と、独立的に運営される2つのケースが想定されます。



《実現化のための主な取り組み》

まちなかデザインコンペ

市民の意識高揚と持続可能な維持管理、質の高い事業の実践を促す表彰等の制度化を図る。

情報発信

市民のデザインに対する意識の高揚を図るための情報発信を強化する。

デザインイベント・パイロット事業

デザインやまちづくりを身近なものとして体感するためのイベント・ワークショップ、パイロット事業を進める。

専門家育成

建築、土木、造園、都市計画、デザイン等に関係する専門家の育成を図るための教育プログラムを構築する。

デザインに関する調査研究

より質の高いデザインを行うため、建築物や空間のデザインや都市計画など幅広い調査研究に取り組む。

デザインレビュー制度(次頁参照)

公共空間整備に関するデザインの実質的なコントロールの仕組みとして、まちなかデザイン会議等が主体となった評価・助言の仕組みを構築する。

デザインレビュー制度

Design revue

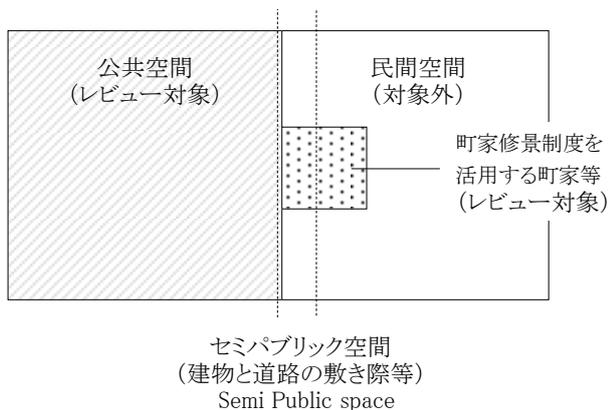
概要

「まちなか」における公共空間の一体的なデザインコントロールを行うことを目的に、まちなかで実施される各種公共事業の構想・計画段階、デザイン決定段階等において、専門家により構成された「長崎まちなかデザイン会議」の意見を取り入れながら事業推進を図る制度。

レビュー対象

デザインレビュー制度は、まちなかの公共空間または民間空間のうち、次に掲げる個別要素の検討、新設・改修等を対象とする。

- ・舗装面(歩道・車道)
- ・道路付帯物(手すり、階段、防護柵、標識など)
- ・サイン(掲示板、案内板など含む)
- ・照明
- ・ベンチ
- ・公衆トイレ
- ・街路樹
- ・電柱
- ・公園・ポケットパーク
- ・河川(付帯物含む)
- ・公共施設(延床面積 300 m²以上)
- ・町家修景制度を活用する町家等
- ・その他、まちなかデザインの推進を図る上で必要と認められるもの(まちなかのセミパブリック空間のデザイン誘導など)

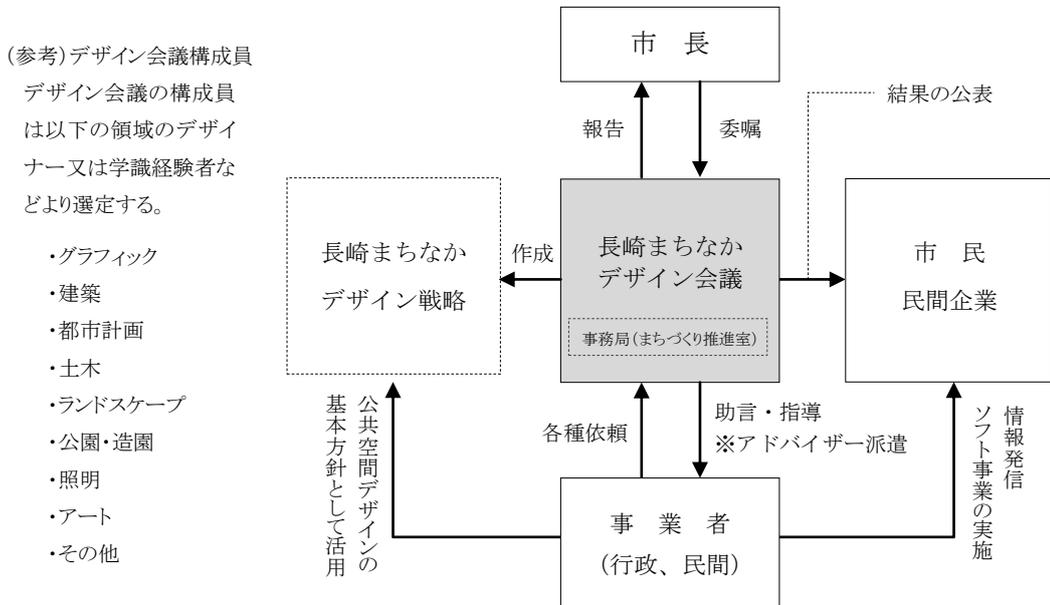


関連計画等

レビューにあたっては、景観基本計画、景観計画、景観条例、屋外広告物条例、まちなか活性化ガイドラインなど、関連する計画・ガイドライン・条例などに配慮する。

推進スキーム

長崎まちなかデザイン会議(以下「デザイン会議」と略)は、各方面デザイン分野の専門家※により構成する。デザイン会議には、全体を統括するチーフデザイナーを置くとともに、実際のデザイン制作過程における個別の助言・指導を行うアドバイザーを置くことができる。

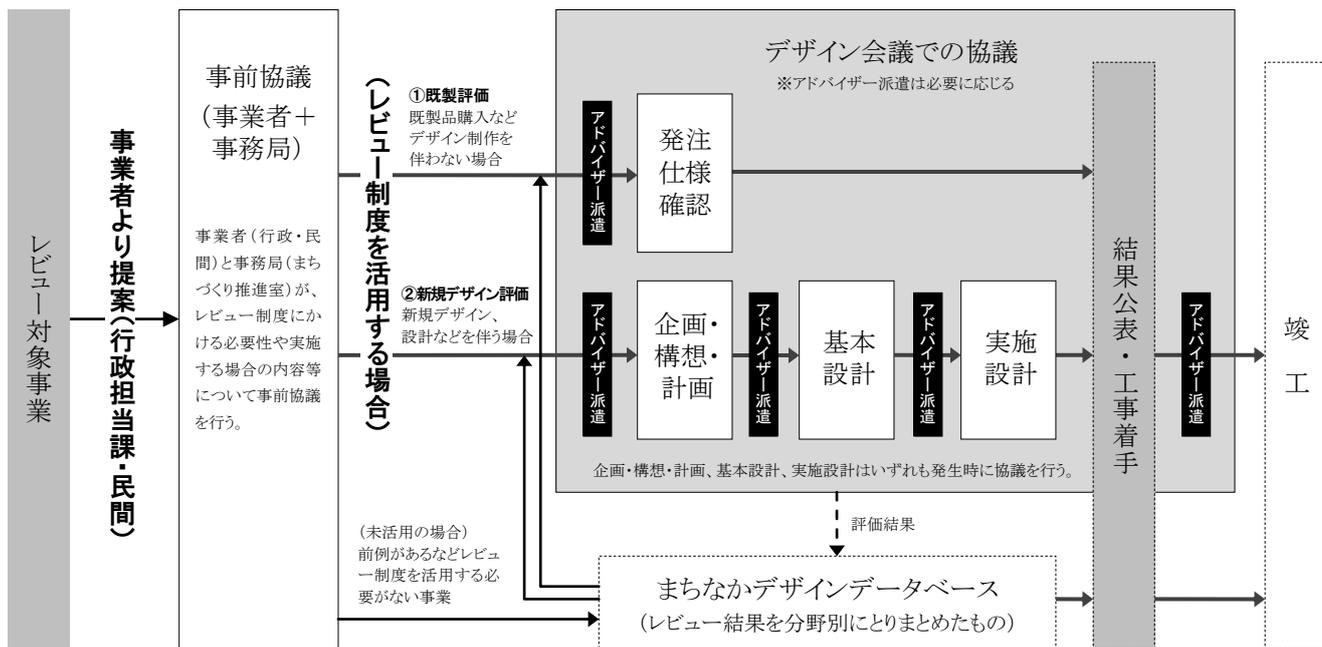


(参考)デザイン会議構成員
 デザイン会議の構成員は以下の領域のデザイナー又は学識経験者などより選定する。

- ・グラフィック
- ・建築
- ・都市計画
- ・土木
- ・ランドスケープ
- ・公園・造園
- ・照明
- ・アート
- ・その他

レビュースキーム

レビュー対象事業は、事業者(行政担当課・民間)と事務局(まちづくり推進室)が事前協議を行い、レビュー制度を活用するか否かを決定する。その後、制度活用が必要な事業は①既成評価と②新規デザイン評価に分かれデザイン会議で個別の協議を行う。また、デザイン会議のレビュー結果は「まちなかデザインデータベース」としてまとめ、レビュー制度を活用しない事業等での活用を図る。



長崎まちなかデザイン会議とは？

街の特徴を活かしながら、住みやすく
魅力のある街を作るための市民による
デザイン会議です。

デザインとは表現することだけでなく
計画、検証、整理、編纂、実行の全てを
意味します。

長崎まちなかデザイン会議

発行年：平成 23 年

発行者：長崎市

〒850-8685 長崎県長崎市桜町 2-22

<http://www1.city.nagasaki.nagasaki.jp/>

編集：長崎市都市計画部まちづくり推進室

TEL.095-829-1271 FAX.095-829-1175

machidukuri@city.nagasaki.lg.jp

作成支援：長崎まちなかデザイン会議